

APROPRIASI DAN REKONTEKSTUALISASI HISTORIS STUDIDASAR RUPA SEBAGAI BAGIAN DARI PENDIDIKAN DASAR DESAIN

Ferdinand Indrajaya

Staf Pengajar Desain, Universitas Pelita Harapan

Email: ferdinand.indrajaya@uph.edu

Abstract

The paper is an attempt to show a form of appropriating and recontextualizing the foundational study of art and design traditionally with our contemporary life. The content of this paper is mostly based on basic design study class learning activities, in Visual Communication Design department, Pelita Harapan University. The in class activities are considered as a simulation of the mentioned attempt. The attempt is directed towards the basic design study tradition which has been established since Bauhaus. It tries to show how the significance of Bauhausian tradition is still relevant in the contemporary life; the life which has been driven mostly by digital technology. Digital technology is no longer understood as merely an ensemble of devices but it has become the worldview of contemporary life. Intertwining the Bauhausian tradition with that of worldview may contribute greatly to the way we understand both technology and art & design.

Keywords: appropriation, recontextualization, basic design study, Bauhaus, digital technology

Abstrak

Makalah ini disusun sebagai wujud upaya untuk menunjukkan apropriasi dan rekontekstualisasi pemahaman tradisional dari studi dasar rupa dengan kehidupan kontemporer sejauh ini. Penyusunan makalah ini sendiri bertolak dari aktivitas perkuliahan studi dasar rupa di jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan dan merupakan simulasi praktis dari upaya apropriasi dan rekontekstualisasi tersebut. Upaya apropriasi dan rekontekstualisasi diarahkan kepada tradisi studi dasar rupa yang secara historis telah terpancang semenjak era Bauhaus. Isi makalah akan berupaya untuk menunjukkan bagaimana pendidikan dalam tradisi Bauhausian tetap relevan di era kehidupan kontemporer yang sebagian besar dimensinya telah didaya-gerakkan oleh teknologi digital. Teknologi digital yang tidak hanya dipahami sebatas ansambel alat-alat, namun telah menjadi pandangan dunia dominan kehidupan itu sendiri. Menjalinkan tradisi historis pendidikan dasar seni dan desain dengan lingkup kehidupan masa kini yang serba digital-teknologis dapat berkontribusi bagi kita untuk memahami baik teknologi ataupun seni dan desain itu sendiri.

Kata kunci: apropriasi, rekontekstualisasi, studi dasar rupa, Bauhaus, teknologi digital

Pendahuluan

Cara-cara apa saja yang umumnya ditempuh para desainer untuk mendapatkan ide-ide untuk desainnya (logo, brosur, situs jaringan, dsb)? Mencari rujukan atau referensi visual sebanyak-banyaknya mungkin dapat menjadi jawaban yang paling populer dan praktis. Jawaban ini akan menuntun kita ke pertanyaan selanjutnya: apa yang sesungguhnya dicari dari sekian banyak rujukan atau referensi visual tersebut? Kemungkinan-kemungkinan forma (*form*) atau 'yang membentuk' hadir sebagai jawabannya (Ellen Lupton and Jennifer Cole Phillips, 2008:6). Alih-alih memberi perhatian kepada permasalahan-permasalahan pragmatis-praktis yang menyangkut logo, brosur, situs web, dan lain sebagainya, terbukanya kemungkinan-kemungkinan kombinasi forma adalah yang sesungguhnya dicari. Kemungkinan untuk bereksperimen dengan bahasa visual desain inilah yang dibutuhkan. Istilah 'eksperimen' ini sendiri merujuk kepada pemahaman akan proses eksaminasi bentuk, materi, dalam sebuah tahapan metodologis yang lentur (*open-ended*). Melakukan eksperimen adalah mengisolasi elemen-elemen tertentu dalam sebuah prosedur atau membatasi variabel-variabel tertentu dengan tujuan untuk membuka kemungkinan-kemungkinan lain demi hasil atau kualitas yang lebih baik (2008:10). Umumnya, sebuah eksperimen diterapkan dan diberlakukan bertolak dari sebuah pertanyaan atau dorongan untuk menguji-coba kembali sebuah hipotesa.

Berkaitan dengan studi dasar rupa dalam lingkup pendidikan dasar seni dan desain di aras pendidikan tinggi, kegiatan yang berciri eksperimental berfokus kepada forma sebagai obyek eksperimennya. Berbicara mengenai studi eksperimental forma dalam studi dasar rupa, kita tidak dapat tidak berhutang secara historis kepada Bauhaus beserta tokoh-tokoh pelopornya (2008:6). Bauhaus sendiri adalah sebuah sekolah seni rupa dan desain yang berdiri di Jerman pada tahun 1919-1933. Secara harafiah, Bauhaus berarti 'rumah konstruksi'. Kehadirannya muncul sebagai sebuah sikap kritis terhadap perilaku resisten akan mekanisasi industrial yang berlangsung hampir tujuh puluh tahun lamanya (sedari tahun 1830 sampai awal dari tahun 1900) (Charles Wallschlaeger and Cynthia Busyc-Snyder, 1992:3). Walter Gropius (1883-1969), Josef Albers (1888-1976), László Maholo-Nagy (1895-1946), dan Johannes Itten (1888-1967) adalah beberapa nama yang dapat kita sebut sebagai tokoh-tokoh yang mempelopori berdirinya Bauhaus.

Bauhaus beserta para tokoh pelopornya telah menyadari bahwa semangat industrialisasi yang merebak di berbagai aspek kehidupan sulit dihindari. Kendati demikian, semangat tersebut dihadapi sebagai sebuah tantangan terhadap perkembangan dan inovasi dibidang teknologi, material, beserta tahapan proseduralnya. Tantangan akan inovasi dan perkembangan dibidang teknologi

tersebut dihadapi beriringan dengan hasrat untuk mengendalikan perkembangan teknologi yang bergerak laju pada saat itu. Sikap terbuka terhadap gerak laju teknologi sekaligus kehendak untuk melampauinya, menumbuhkan arahan berbeda bagi pendidikan seni dan desain yang digawangi oleh Bauhaus. Gropius, seorang arsitek dari Berlin, mengambil tanggung jawab sebagai seorang direktur di awal berdirinya Bauhaus. Bertolak dari peranannya sebagai seorang direktur, beliau berusaha menjembatani jurang yang menganga antara seniman, desainer, dan arsitek dengan sistem industri.

Berkaitan dengan pengembangan materi akademik, Albers, Moholo-Nagy, dan Itten adalah tokoh-tokoh yang berkontribusi besar dalam memberi warna kepada Bauhaus. Albers dan Moholo-Nagy memadukan penggunaan medium-medium baru (fotografi, film, teknik produksi massal) dan juga penerapan material baru (logam, kaca, selain material berbasis kayu). Keduanya telah menyadari adanya keterkaitan yang erat antara gerak laju teknologi dengan cara kita memahami seni dan desain. Pemahaman seni dan desain turut dipengaruhi secara transformatif oleh teknologi. Kendati demikian, mereka tetap menyisakan ruang bagi pendekatan yang humanistik. Dimensi personal dari para subyek estetis (seniman, desainer) tetap harus diutamakan untuk mengatasi otoritas, sistem, atau metode teknologis tertentu. Konsisten dengan pandangan tersebut, seni dan desain, sebagaimana diargumentasikan oleh keduanya, tidak pernah pantas untuk direduksi ke aspek fungsi dan tekniknya (Ellen Lupton and Jennifer Cole Phillips, 2008:8).

Pengaruh besar lainnya datang dari Itten. Itten adalah salah satu tokoh pelopor dari Bauhaus yang pertama kali berusaha menyusun materi-materi studi dasar rupa. Studi-studi dasar yang menjadi tradisi dan fondasi bagi pendidikan seni dan desain (Charles Wallschlaeger and Cynthia Busyc-Snyder, 1992:3). Materi-materi tersebut disusun untuk mencanangkan sebuah pendekatan formal bagi studi material dasar, prinsip-prinsip dasar komposisi, dan elemen-elemen bentuk dasar. Susunan materi-materi tersebut, pada akhirnya berujung kepada sebuah silabus yang berciri paradigmatis dan menjadi bagian dari tradisi pendidikan dasar seni dan desain sampai saat ini. Layaknya Albers dan Moholo-Nagy, bagi Itten, pendekatan yang humanistik secara fundamental haruslah turut diutamakan dalam pendidikan seni dan desain. Hal ini dinyatakan Itten secara tegas dalam bukunya yang berjudul *Design and Form*, "Penghormatan kepada manusia adalah awal dan sekaligus tujuan dari semua pendidikan. Pendidikan adalah sebuah usaha yang berani-secara partikular di dalam seni, yang di dalamnya semangat kreatif dari kemanusiaan dilibatkan" (Johannes Itten, 1975:6). Kapasitas kreatif dan fakultas imajinasi dari manusia haruslah pertama-tama "dibebaskan dan diperkuat. Setelah hal tersebut tercapai, barulah tuntutan-tuntutan yang berciri

teknikal, praktis dan pada akhirnya pertimbangan-pertimbangan komersil boleh diperkenalkan (1975:8). Secara praktis-akademik, kepentingan-kepentingan dan tujuan yang hendak dicapai Itten tersebut diwujudkan dan difasilitasi dengan mengutamakan kontras dan juga rima sebagai dua prinsip desain yang wajib diterapkan dalam tiap latihan. Terlebih kontras, menurut Itten, wajib diterapkan pada setiap komposisi formal-visual (1975:12). Pada bagian selanjutnya, apropriasi dan rekontekstualisasi dari kepedulian-kepedulian para tokoh pelopor Bauhaus tersebut dalam lingkup pendidikan seni dan desain akan menjadi isi utama pembahasan.

Apropriasi dan Rekontekstualisasi Tradisi Bauhausian

Isi tulisan pada bagian ini akan berfokus untuk menunjukkan sebuah upaya apropriasi dan rekontekstualisasi tradisi pendidikan dasar seni dan desain ala Bauhaus yang telah disinggung secara singkat pada bagian sebelumnya. Apropriasi dan rekontekstualisasi tradisi pendidikan dasar tersebut secara praktis-akademik akan ditunjukkan melalui penerapannya dalam perkuliahan studi dasar rupa mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual angkatan 2016, Universitas Pelita Harapan. Upaya apropriasi dan rekontekstualisasi ini dapat dipahami sebagai sebuah tanggapan akademik untuk menunjukkan relevansi antara tradisi Bauhausian dengan lingkup kehidupan kontemporer yang serba digital-teknologis. Istilah 'apropriasi' sendiri merujuk kepada pemahaman 'memiliki' atau 'menjadikan sesuatu sebagai miliknya', sedangkan 'rekontekstualisasi' dapat dimengerti sebagai 'penempatan kembali sesuatu ke dalam lingkup yang berbeda' (Terry Barrett, 2011:104).

Bertolak dari pemahaman kedua istilah tersebut, apropriasi dan rekontekstualisasi tradisi Bauhausian berarti: menjadikan pendidikan dasar seni dan desain Bauhausian sebagai milik dan bagian dari dunia pendidikan seni dan desain di masa sekarang ini. Upaya ini dirasa penting karena metode dan materi pendidikan terancang sekalipun akan mengalami kekeringan makna bila tidak bertunangan dengan dunia kehidupan yang dihidupi itu sendiri. Secara metodologis, upaya ini diwujudkan dengan melibatkan fotografi dan cetak digital sebagai bagian dari proses pengerjaan tugas-tugas yang diberikan di dalam aktivitas perkuliahan.

Secara garis besar, apropriasi dan rekontekstualisasi diterapkan sebagai tahapan-tahapan metodologis dalam aktivitas perkuliahan studi dasar rupa. Sebelum masuk ke dalam tahapan metodologis perkuliahan di dalam kelas, mahasiswa/i atau para peserta kuliah (bersamaan dengan para dosen yang bersangkutan) diminta untuk melakukan aktivitas olah fisik ringan terlebih dahulu.



Gambar 1. A. Latihan tangan dan lengan, B. Latihan pengendalian nafas
(Sumber: Indrajaya, 2016)

Terinspirasi oleh Johannes Itten sendiri, aktivitas olah fisik ini (lihat gambar 1. A & B) merupakan aktivitas rutin pembuka sebelum para peserta kuliah masuk ke dalam kelas studio untuk bekerja. Aktivitas ini berlangsung sekitar 10 menit. Itten, dalam bukunya yang berjudul *Design And Form*, memberi penjelasan akan pentingnya aktivitas pembuka ini. Ia menyatakan bahwa “terkadang para guru mengawali pelajaran-pelajaran dengan sebuah doa atau sebuah lagu untuk membantu para siswa berkonsentrasi. Waktu pagiku didalam kelas diawali dengan relaksasi, bernafas, dan latihan konsentrasi untuk mengokohkan kesiapan intelektual dan fisik yang membuat bekerja secara intensif menjadi mungkin.

Pelatihan tubuh sebagai instrumen dari pikiran adalah sangat penting bagi orang kreatif. Bagaimana tangan seseorang mampu mengekspresikan sebuah karakteristik perasaan tertentu dalam sebuah garis bila tangan dan lengannya kejang? Jari-jari, tangan, lengan, dan keseluruhan tubuh dapat dipersiapkan untuk sebuah pekerjaan melalui latihan-latihan relaksasi, penguatan, dan sensitivitasi” (Johannes Itten, 1975:2). Aktivitas olah fisik ini menjadi prasyarat bagi mahasiswa untuk dapat menggumuli tantangan dalam setiap subyek materi perkuliahan.

Titik, garis, bidang, dan volume beserta prinsip-prinsip dasar komposisi atau desain hadir sebagai subyek materi yang akan diolah di setiap tugas perkuliahan. Pertimbangan untuk memberlakukan prinsip desain tertentu kepada generator bentuk atau elemen visual dasar tertentu bertolak dari pemahaman definitif dari elemen visual yang akan diolah itu sendiri. Misalnya, pengolahan konfigurasi titik dengan prinsip desain gerak, tidak terlepas dari pemahaman definitif tentang titik itu sendiri. Prinsip desain sebagai obyek formal komposisional dipahami tidak terlepas dari elemen visual sebagai obyek materialnya. Harmoni dan kesatuan yang koheren dalam sebuah komposisi menjadi ujung atau prasyarat yang harus dipenuhi oleh setiap tugas yang akan dieksekusi secara visual.

Setiap pengolahan elemen visual beserta prinsip desainnya haruslah menjalani beberapa tahapan metodologis. Tahapan-tahapan tersebut adalah observasi

langsung dan analisa terhadapnya, abstraksi beserta eksperimentasi bagi kemungkinan komposisi, dan eksekusi akhir secara visual. Penggunaan medium fotografi dan cetak digital diterapkan di tahap awal dan kedua. Pada tahap kedua, prinsip-prinsip generatif bagi komposisi seperti pelapisan (*layering*) dan transparansi (Ellen Lupton and Jennifer Cole Phillips, 2008:9), dilibatkan sebagai metode. Keduanya diaplikasikan untuk membuka kemungkinan-kemungkinan komposisi yang lebih kaya dan dinamis. Pada tahap terakhir atau ketiga, komposisi visual akan dieksekusi melalui metode dan medium-medium tradisional, serta ditampilkan dengan skala-proporsi yang berbeda dengan tahapan sebelumnya.

Misalnya, pada tahap kedua, kemungkinan komposisi ditampilkan dalam format bujur sangkar, maka di tahap eksekusi akhir, komposisi akan divisualisasikan dalam format persegi panjang. Pentingnya kepekaan akan skala dan proporsi bagi seorang desainer menjadi titik tolak pertimbangan bagi tahap ini. Berikut di bawah ini adalah beberapa contoh perwujudan visual dari pengolahan komposisi (elemen visual dasar & prinsip desain yang menyertainya) beserta tahapan-tahapan metodologisnya.

Eksplorasi Komposisi Titik

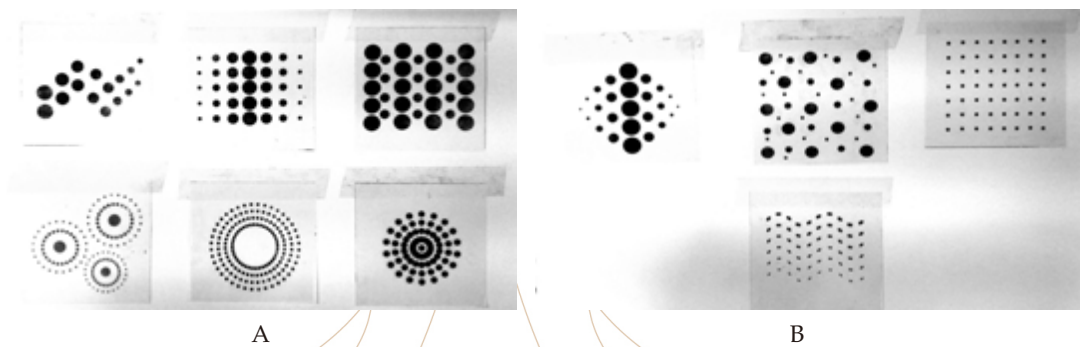
Titik (*point*), secara geometris muncul dari hasil dari perpotongan koordinat X dan Y. Ia tidak memiliki massa konkret sama sekali karena merupakan konsep abstrak. Secara grafis, ia dapat dipahami dan divisualisasikan sebagai *dot*. Kehadirannya dapat dimengerti sebagai penanda dari posisi tertentu di dalam ruang (2008:14). Mengorbit pada pemahaman definitif (geometris, grafis) tersebut, tiga latihan terkait komposisi titik menjadi tiga tugas awal dari aktivitas perkuliahan.

Titik dan Gerak

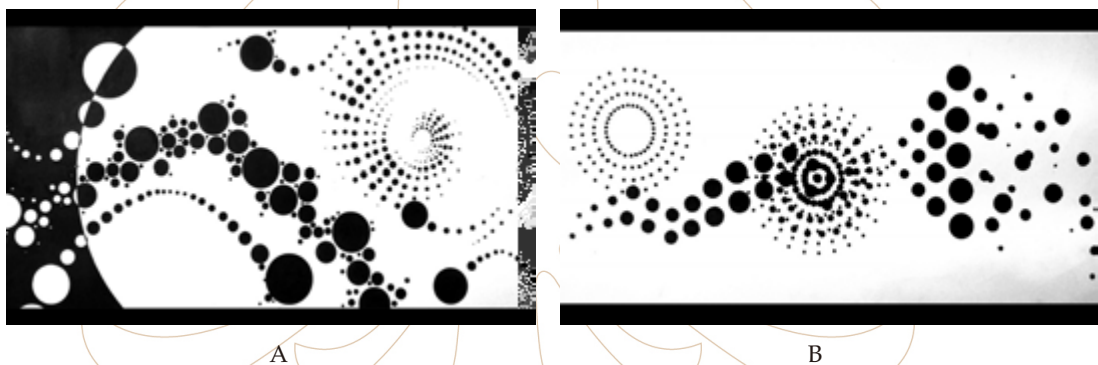
Prinsip desain pertama yang akan dilibatkan sebagai prinsip organisasi elemen visual titik adalah gerak. Gerak sendiri dipahami sebagai indikator perpindahan posisi. Pemahaman gerak sebagai indikator atau 'yang memungkinkan pergeseran posisi' ini jelas berdekatan dengan pemahaman titik sebagai penanda posisi itu sendiri. Posisi sudah inheren di dalam gerak atau posisi tertentu dapat dimengerti dengan mengandaikan kemampuan untuk bergerak. Berbasis pemahaman tersebut, gerak sebagai prinsip desain tidaklah terasing dari 'kodrat geometrik' dari titik itu sendiri.



Gambar 2. A. Contoh tahap pertama, B. Contoh tahap pertama (diperbesar) oleh Shella S (Sumber: Indrajaya, 2016)



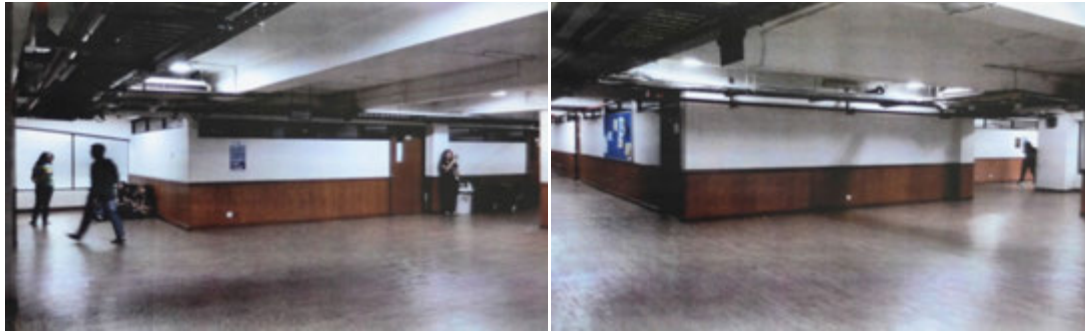
Gambar 3. A. Contoh tahap kedua, B. Contoh lanjut tahap kedua oleh Shienny S (Sumber: Indrajaya, 2016)



Gambar 4. A. Contoh tahap akhir oleh Shella S, B. Contoh tahap akhir oleh Shienny S (Sumber: Indrajaya, 2016)

Komposisi Titik sebagai Penanda Posisi

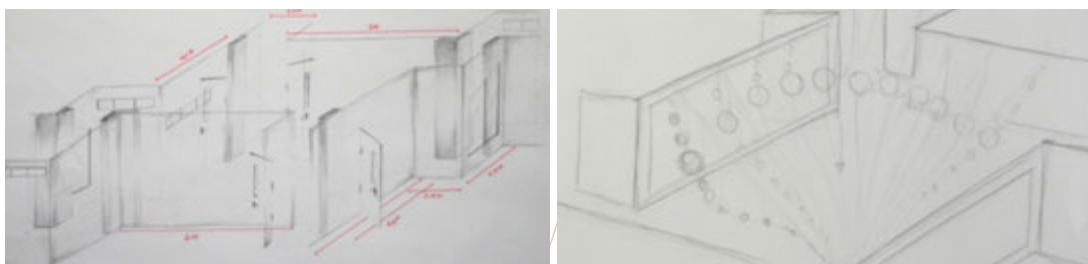
Latihan kedua merupakan sebuah upaya untuk memahami Titik dalam komposisinya sebagai sebuah penanda posisi. Gerak, sebagaimana telah dipelajari pada tugas pertama, turut diinkorporasi. Latihan kedua ini merupakan pintu masuk akan permasalahan identitas di kemudian hari bagi mahasiswa/i Desain Komunikasi Visual. Bagaimana komposisi titik di dalam ruang tiga dimensional mampu menjadi penanda atau indikator yang khas bagi ruangan tersebut, menjadi kepedulian dari latihan kedua ini.



A

B

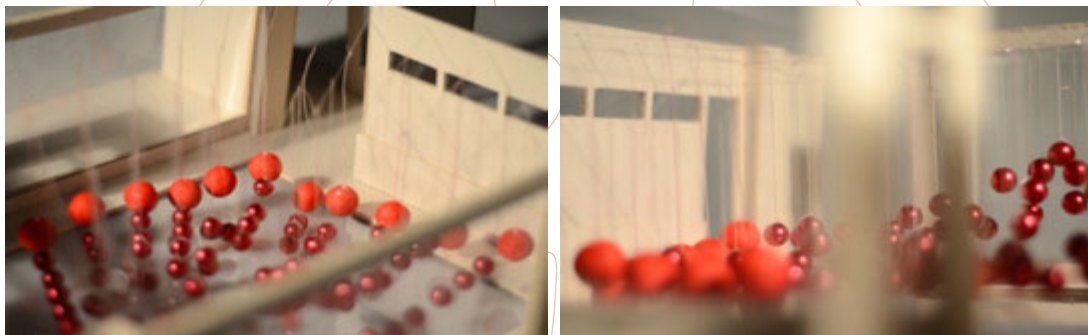
Gambar 5. A. Contoh tahap pertama, B. Contoh lanjut tahap pertama oleh Shella S, dkk
(Sumber: Indrajaya, 2016)



A

B

Gambar 6. A. Contoh tahap pertama, B. Contoh lanjut tahap kedua oleh Shella S, dkk
(Sumber: Indrajaya, 2016)



A

B

Gambar 7. A. Contoh tahap akhir, B. Contoh tahap akhir (dari sudut yang berbeda oleh Shella S, dkk (Sumber: Indrajaya, 2016)

Titik dan Tekstur

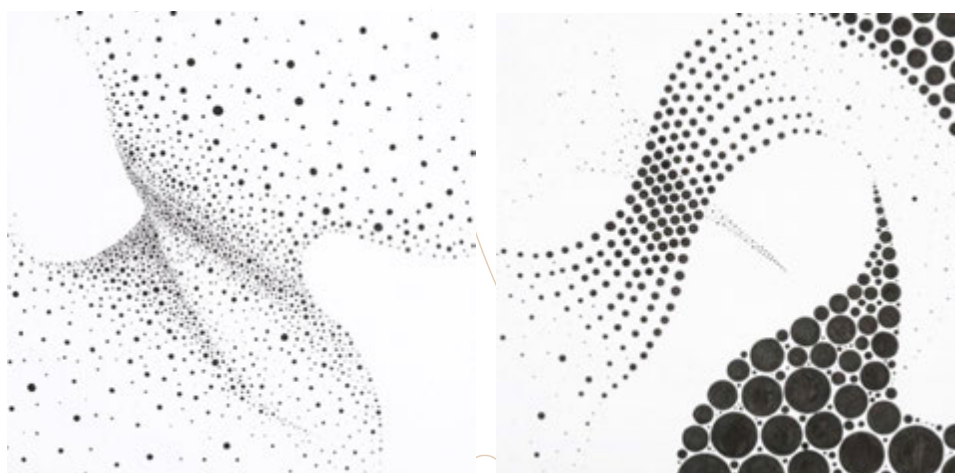
Latihan ketiga atau terakhir tentang titik berkaitan dengan pemahaman konseptual tentang bagaimana Titik, secara material, berpotensi menjadi elemen dasar yang memiliki daya konfiguratif bagi tekstur sebagai atribut visual dan juga nada visual (*visual tone*). Melalui pengolahan skala dan jarak Titik, kualitas permukaan beserta dinamika terang-gelap dapat ditampilkan secara visual. Latihan ini juga turut mengimplikasikan kemampuan material Titik dalam membangun ilusi kedalaman tiga dimensional.



A

B

Gambar 8. A. Contoh tahap kedua oleh Jane B, B. Contoh tahap kedua oleh Priscilla J
(Sumber: Indrajaya, 2016)



A

B

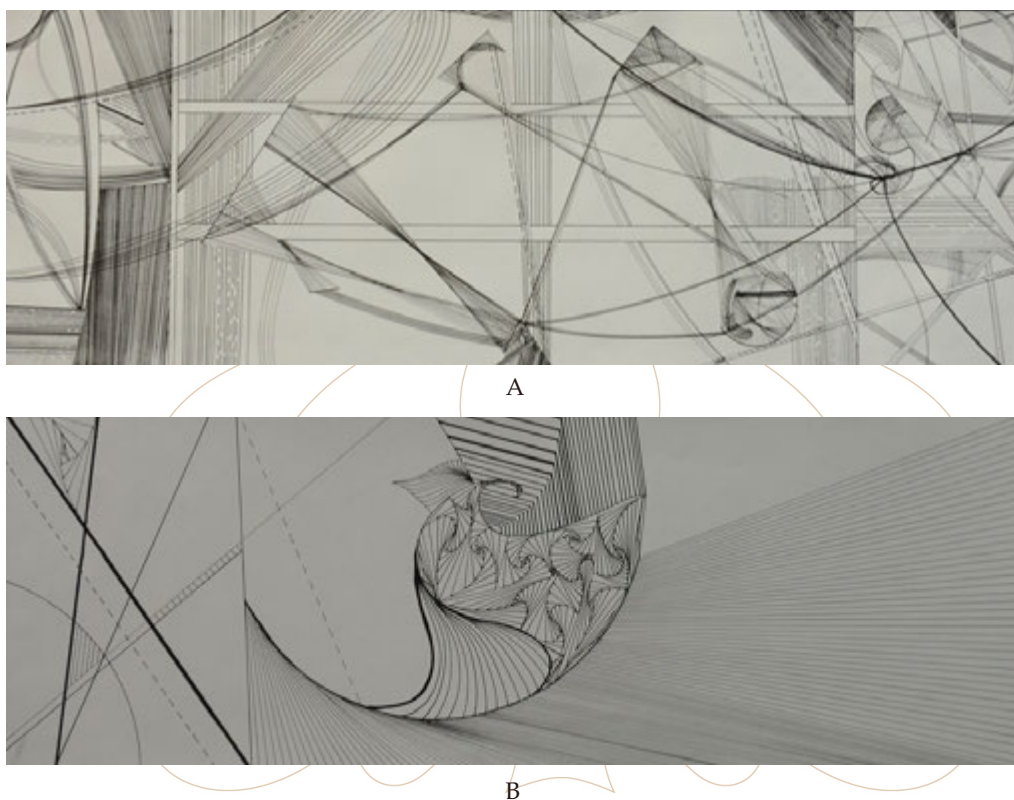
Gambar 9. A. Contoh tahap kedua oleh Jane B, B. Contoh tahap akhir oleh Priscilla J
(Sumber: Indrajaya, 2016)

Eksplorasi Komposisi Garis

Garis, secara formal dapat dimengerti sebagai rangkaian tak berhingga dari Titik. Mirip dengan Titik, secara konseptual, Garis adalah elemen visual yang berciri abstrak. Seperti Titik, keberadaannya tidak dapat dicerap secara konkret-material, namun dapat divisualisasikan melalui medium-medium visual. Secara geometris, Garis hanya memiliki dimensi panjang, akan tetapi tidak memiliki keluasan, sedangkan secara grafis, Garis hadir melalui beragam ketebalan dan karakteristik (lurus, lengkung). Berkaitan dengan hal tersebut, empat latihan telah disusun untuk memungkinkan mahasiswa/i memahami kemungkinan-kemungkinan pengolahan (komposisional) dari Garis. Pada dua latihan terakhir, Titik akan turut dilibatkan ke dalam eksplorasi komposisi Garis. Tujuan yang diharapkan dari terinkorporasikannya Titik ke dalam latihan eksplorasi komposisi Garis adalah: elevasi kemampuan mahasiswa/i untuk memahami secara konklusif dan integral kemungkinan relasional antara elemen visual yang satu dengan yang lain.

Garis dan Kontras

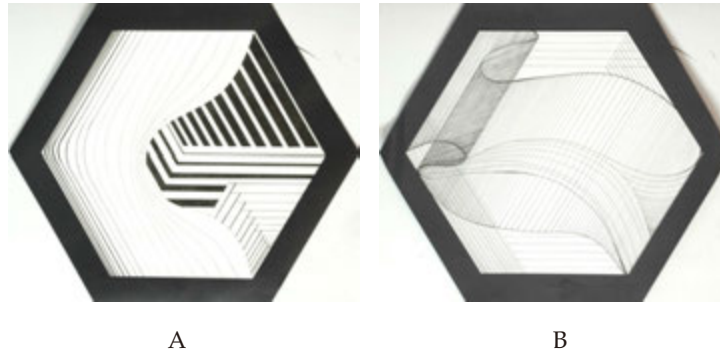
Kontras, sebagaimana dikatakan oleh Itten, adalah prinsip desain yang paling umum dan mendasar berkaitan dengan pengolahan sebuah komposisi (Johannes Itten, 1975:14). Prinsip desain ini, dalam penerapannya, merupakan formula visual yang memungkinkan sebuah komposisi dipahami secara dinamis dan tidak statis. Garis, secara konseptual ditempatkan sebagai obyek material yang akan diolah dengan Kontras bertolak dari kedekatan pengertiannya. Kontras yang dimaksudkan adalah Kontras yang berhubungan dengan arah dan bicara tentang Garis, tidak terlepas dari pemahaman kita tentang arah. Arah sudah selalu inheren di dalam aktivitas menarik Garis. Horisontal, vertikal, dan diagonal sudah selalu mengekor di dalam aktivitas tersebut.



Gambar 10. A. Contoh tahap akhir oleh Allan T, B. Contoh tahap akhir oleh Samantha J
(Sumber: Indrajaya, 2016)

Garis Membangun Ilusi Kedalaman dan Gerak

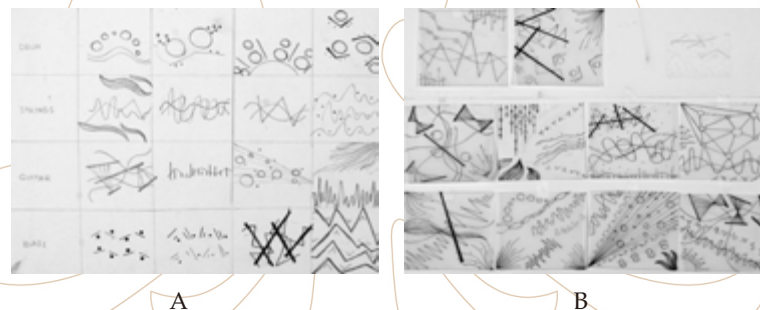
Garis, layaknya Titik, dapat secara efektif menampilkan secara visual ilusi kedalaman tiga dimensional dan gerak melalui medium-medium dua dimensi (Charles Wallschlaeger and Cynthia Busyc-Snyder, 1992:101). Eksplorasi beragam berat garis, jarak, dan arah adalah beberapa cara yang dapat ditempuh untuk mencapai tujuan dari latihan Garis yang kedua ini. Latihan ini turut hendak mengingatkan mahasiswa/i juga akan apa yang sebelumnya telah dipelajari tentang eksplorasi Titik, terutama dalam latihan Titik yang ketiga.



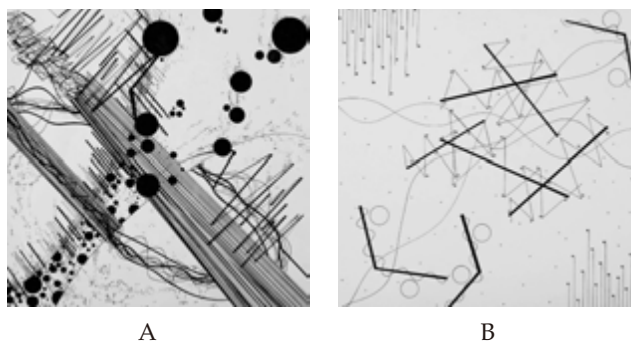
Gambar 11. A. Contoh tahap akhir oleh Alvin L, B. Contoh tahap akhir oleh Jane B
(Sumber: Indrajaya, 2016)

Garis, Titik, dan Forma Musik

Latihan ketiga tentang Garis ini disusun sebagai wujud upaya mengkolaborasikan Garis, Titik, dan forma musikal. Tahapan metodologis awal, yakni observasi dan analisa bertolak dari aktivitas mendengarkan komposisi musik tertentu di dalam kelas, karenanya tidak dapat dicantumkan secara visual di bagian ini. Penyusunan matriks sebagai bagian dari tahapan abstraksi dan generatif, menjadi bagian dari tahapan metodologis kedua sebelum eksekusi visual akhir. Pada akhirnya, latihan ini hendak menunjukkan bahwa bentuk atau forma dapat terwujud secara beragam dan seorang calon desainer haruslah peka akan hal tersebut agar fleksibilitas berpikir dalam pencarian ide dapat terus terawat dan bertumbuh.



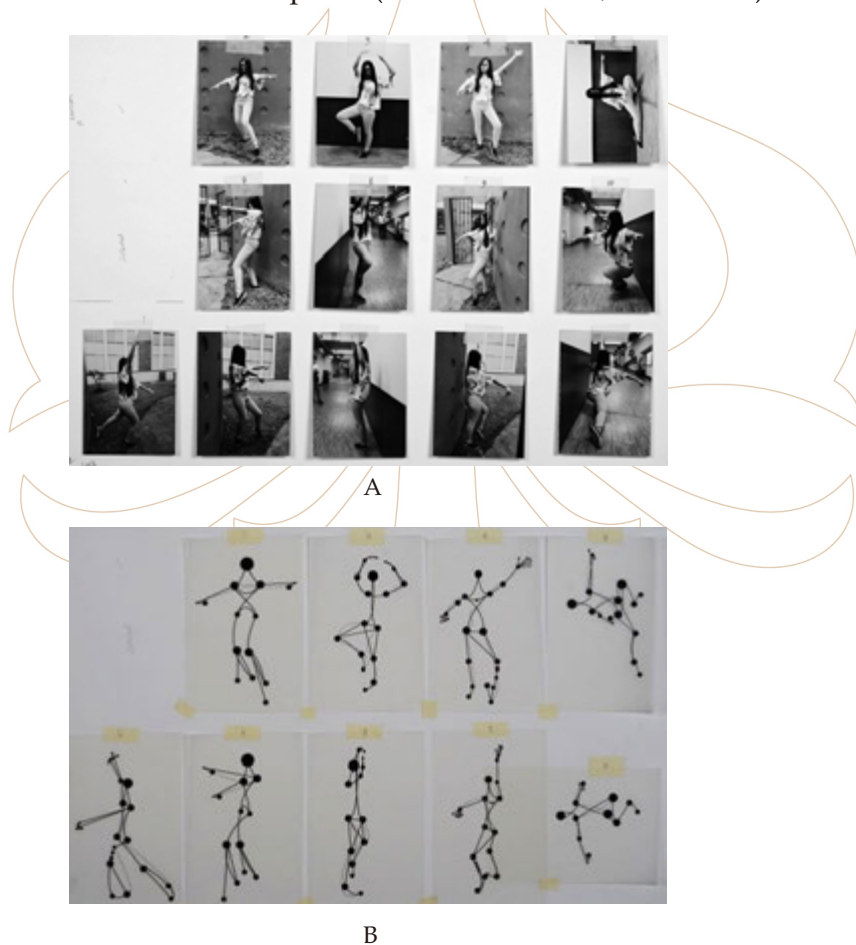
Gambar 12. A. Contoh tahap kedua, B. Contoh tahap kedua lebih lanjut oleh Kezia O
(Sumber: Indrajaya, 2016)



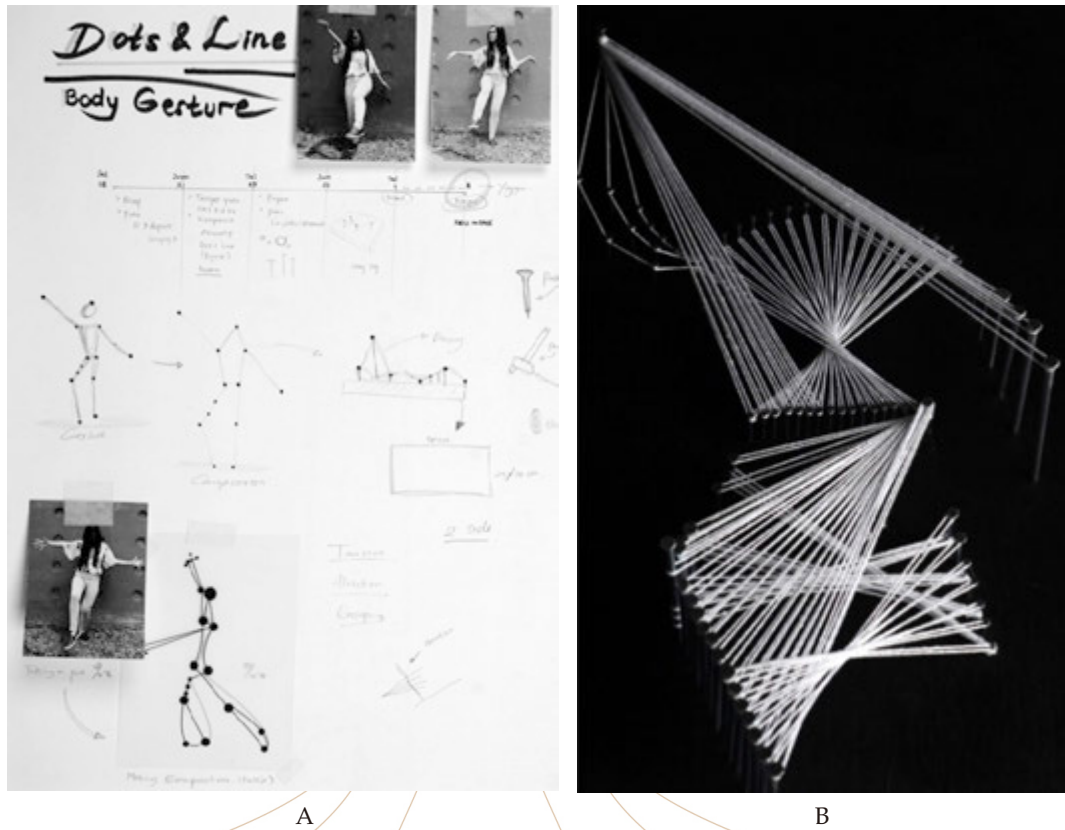
Gambar 13. A. Contoh tahap akhir oleh Allan T, B. Contoh tahap akhir oleh Kezia O
(Sumber: Indrajaya, 2016)

Garis, Titik, dan Gestur Tubuh

Bila dalam latihan sebelumnya, forma musik menjadi forma yang ditanggapi secara kolaboratif oleh forma visual, pada latihan keempat ini, Garis dan Titik berkolaborasi secara eksperimental dengan bentuk-bentuk yang lahir dari gestur tubuh. Kemampuan mahasiswa/i untuk mengekstraksi elemen visual Garis dan Titik dari gestur atau pose tubuh tertentu menjadi tantangan tersendiri. Latihan ini sendiri terinspirasi dari forma tari yang sempat dibahas oleh salah seorang Bauhausian bernama Wassily Kandinsky (1866-1944) dalam bukunya yang berjudul *Point And Line To Plane*. Kosa kata desain yang masih mengorbit kepada prinsip desain dan turut diperkenalkan kepada mahasiswa/i dalam tugas ini adalah Tegangan (*Tension*) dan Tarikan-Pengelompokan (*Attraction-Grouping*). Tegangan atau *Tension* dipahami sebagai “daya kehidupan dalam elemen yang mewakili...gerakan” (Wassily Kandinsky, 57). Tegangan adalah syarat kemungkinan bagi Gerak itu sendiri. Tarikan-Pengelompokan, sebagai kosa kata kedua yang diperkenalkan, adalah bagian dari pedoman sintaks (*syntactical guideline*) yang merujuk kepada daya tarik-menarik yang terjadi antar kelompok elemen visual dalam sebuah komposisi (Donis A. Dondis, 1973:32-35).



Gambar 14. A. Contoh tahap pertama, B. Contoh tahap pertama lebih lanjut oleh Shella S
(Sumber: Indrajaya, 2016)



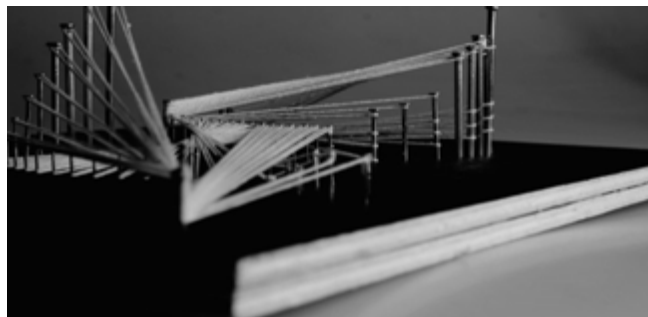
A

B

Gambar 15. A. Contoh tahap kedua, B. Contoh tahap akhir (sudut pertama) oleh Shella S (Sumber: Indrajaya, 2016)



A

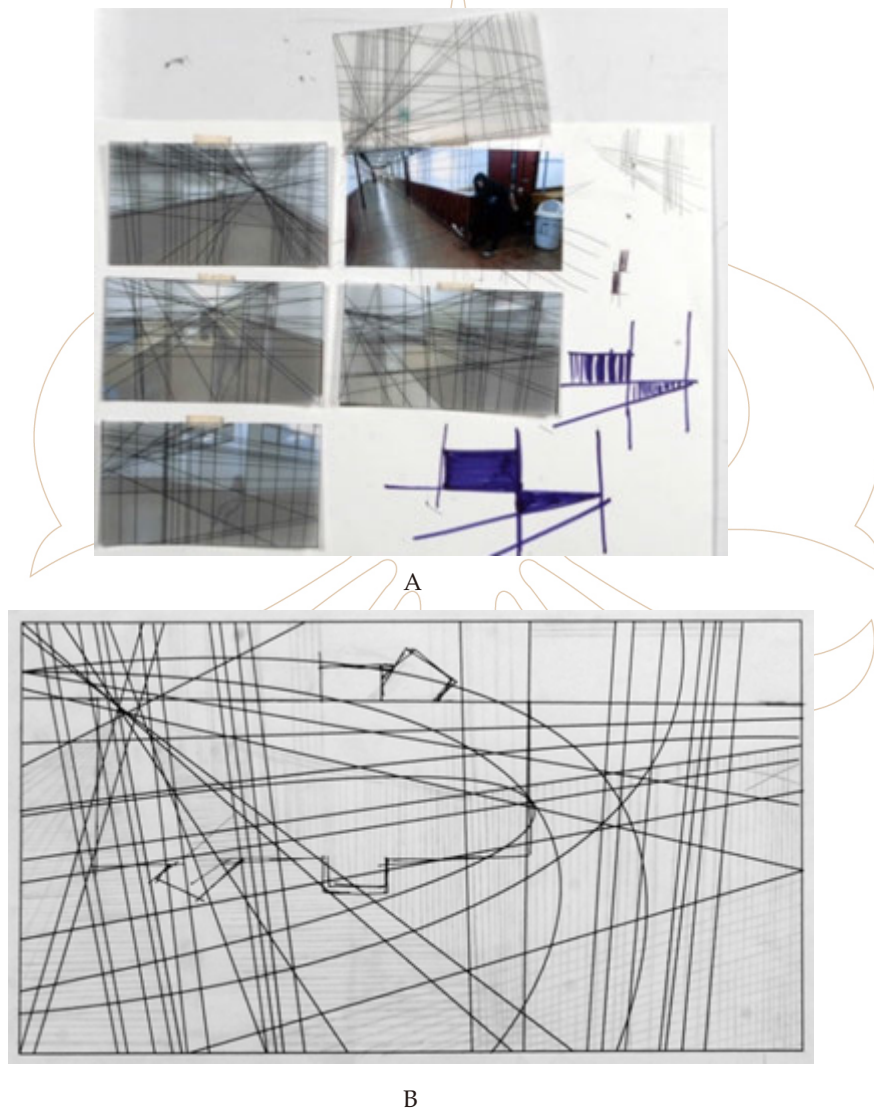


B

Gambar 16. A. Contoh tahap akhir (sudut kedua), B. Contoh tahap akhir (sudut ketiga) oleh Shella S (Sumber: Indrajaya, 2016)

Eksplorasi Komposisi Bidang

Bidang adalah bagian dari elemen visual atau generator bentuk (*form generator*) yang akan digali secara komposisional dalam latihan berikutnya. Secara geometris, Bidang adalah permukaan rata yang meluas dalam tinggi atau panjang dan lebar (Ellen Lupton and Jennifer Cole Phillips, 2008:18). Ia merupakan ekstensi dari Garis. Dalam lingkup seni dan desain, Bidang dapat dipahami juga sebagai elemen generator bentuk yang dapat dimanfaatkan untuk membangun komposisi dua dimensi ataupun konfigurasi tiga dimensi (Charles Wallschlaeger and Cynthia Busyc, 1992:104). Tantangan yang diberikan dalam latihan eksplorasi komposisi Bidang kali ini adalah visualisasi potensi pengolahannya sebagai sumbu (*axis*) dalam sebuah komposisi. Secara visual, latihan ini akan berujung kepada munculnya pengolahan ruang Positif dan Negatif yang tampil secara eksplisit dari perpotongan sekian banyak Garis.



Gambar 17. A. Contoh tahap pertama, B. Contoh tahap kedua oleh Jane B
(Sumber: Indrajaya, 2016)

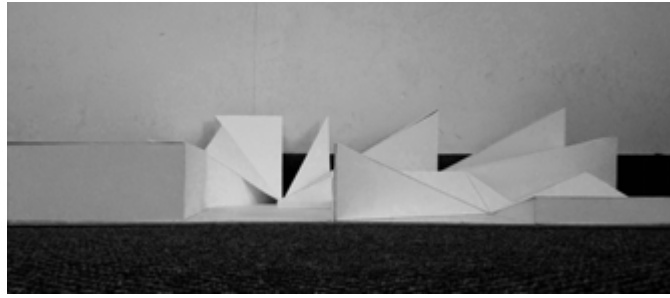


Gambar 18. A. Contoh tahap akhir, B. Contoh tahap akhir (penunjukkan sumbu/axis) oleh Jane B (Sumber: Indrajaya, 2016)

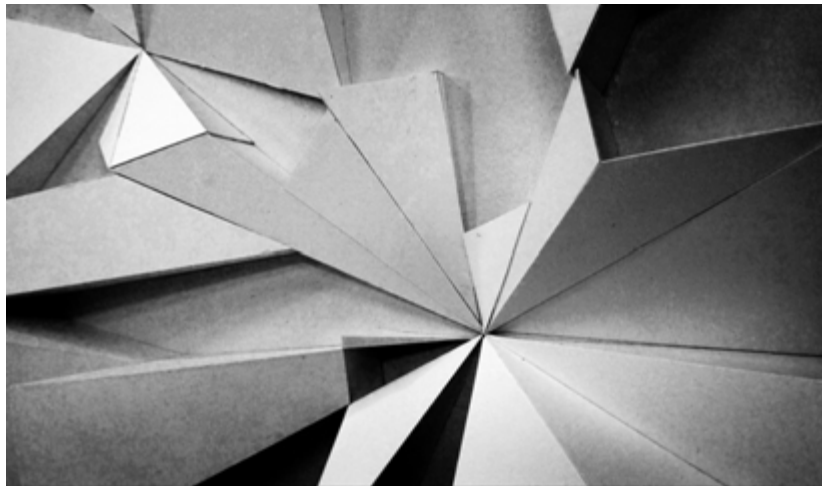
Eksplorasi Volume dan Struktur

Secara konseptual, Volume, dapat dideskripsikan sebagai Bidang dalam geraknya ke segala arah terkecuali ke arah inherennya (1992:140). Dalam representasinya, Volume dapat diwujudkan sebagai sesuatu yang pejal (solid) secara visual atau secara spasial, ruang yang tertutup oleh obyek-obyek planar. Dalam latihan eksplorasi komposisional Volume, kosa kata lain yang berkaitan dengan prinsip desain atau organisasional diperkenalkan dan diterapkan, yakni Penekanan atau Emphasis. Istilah Penekanan dipahami dalam kaitannya dengan struktur hirarkis dari elemen-elemen yang membentuk sebuah komposisi (1992:409). Penekanan atau Emphasis, secara konseptual juga bertalian erat dengan istilah Titik Focus atau Focal Point dan berujung kepada pemahaman akan struktur / tahapan hirarki visual.

Dalam penerapannya, pengolahan Volume bertolak dari apa yang telah dikerjakan oleh mahasiswa/i dalam latihan sebelumnya mengenai Bidang. Mahasiswa/i diminta untuk mampu menangkap struktur-struktur inti atau esensial dari komposisi Bidang yang telah divisualisasikan. Struktur-struktur esensial tersebut akan diposisikan sebagai materi bagi pengolahan Volume yang akan diwujudkan secara tiga dimensional.

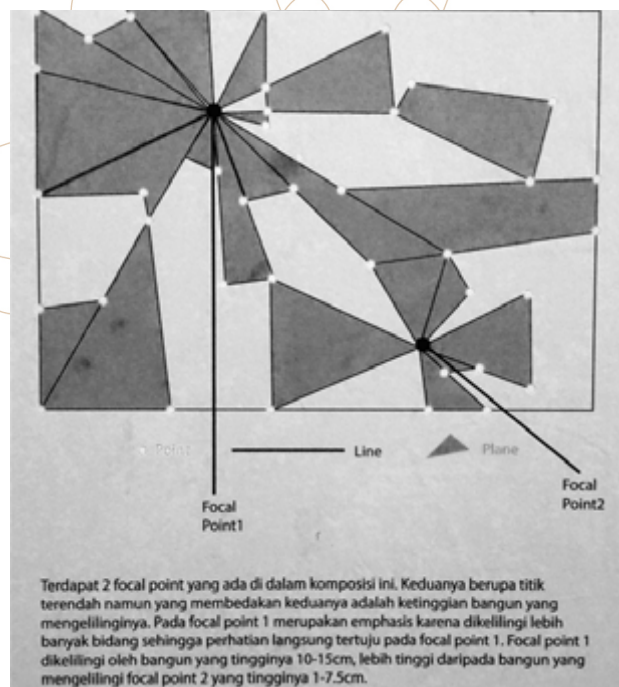


A



B

Gambar 19. A. Contoh tahap akhir (sudut pertama), B. Contoh tahap akhir (sudut pertama) oleh Jane B (Sumber: Indrajaya, 2016)



Gambar 20. Contoh eksplanasi komposisi (lihat gbr 19 A & B) oleh Jane B (Sumber: Indrajaya, 2016)

Simpulan dan Saran

Pada bagian ini, penulis hendak mengutarakan dua pemahaman konklusif dari apa yang telah sejauh ini disampaikan. Pertama, bahwa sikap moderat terhadap teknologi (terutama teknologi digital) berkontribusi untuk memperkuat kesadaran visual di lingkup pendidikan tinggi seni dan desain. Teknologi digital, sebagai cara berada di dalam dunia kehidupan masa kini, berpotensi menyingkap dunia sebagai sesuatu, tak terkecuali dunia visual. Alih-alih menguras atau membingkai dunia secara permanen sebagai semata-mata 'barang cadangan' yang obyektif (pertanian sebagai bisnis agrikultur, waktu sebagai uang, manusia sebagai profesi, dan lain sebagainya), teknologi digital mampu menyingkap kemungkinan-kemungkinan bentuk (forma) yang lebih kaya dalam lingkup dunia visual. Efektifitas serta efisiensi sebagai bagian dari karakteristik teknologi tidak berujung kepada pemahaman visual secara instan akan tetapi, sebagaimana telah ditunjukkan, justru mampu memperkayanya. Kesimpulan pertama ini diutarakan untuk kita menala kembali asumsi tradisional bahwa segenap tahapan pengerjaan tugas-tugas atau latihan di wilayah pendidikan dasar seni dan desain, haruslah dilakukan secara 'manual' atau ditukangi dengan tangan atas nama kepekaan.

Kedua, bahwa ekspresi linguistik yang berciri formal turut dibutuhkan dalam melakukan penilaian-penilaian estetis. Penilaian estetis yang dimaksudkan adalah penilaian estetis yang bertolak dari satu perspektif tradisional estetika, yakni Formalisme. Formalisme adalah salah satu teori estetika tradisional mengutamakan signifikansi forma dibandingkan faktor lainnya di dalam penilaian estetis. Indah atau tidaknya sebuah artefak artistik (lukisan, patung, dsb) dinilai berdasarkan kualitas-kualitas intrinsik darinya (komposisi, struktur bentuk, skema warna, dsb). Pandangan ini disinggung pada bagian Kesimpulan untuk menanggapi cara populer dalam melakukan penilaian estetis. Cara populer yang bertolak dari faktor-faktor eksternal (misalnya, masalah perasaan atau suasana hati) sebuah rancangan visual. Kerap kita dengar pernyataan-pernyataan seperti "*Mood* karya ini ok" atau "*Feeling* dari visual ini dapet banget nih" di saat kita hendak menilai secara estetis sebuah rancangan visual, termasuk yang terwujud dalam latihan-latihan yang dikerjakan dalam lingkup perkuliahan studi dasar rupa. "*Mood*" dan "*feeling*" jelas tidak dapat 'diusir' begitu saja pada saat kita mencoba mengapresiasi sebuah rancangan visual. Kendati demikian, arti dari kedua istilah tersebut merujuk kepada faktor atau kualitas-kualitas ekstrinsik (bukan intrinsik) dari sebuah artefak artistik, karenanya tidaklah mencukupi untuk dijadikan titik tolak utama bagi penilaian estetis. Terutama penilaian estetis yang kita ajukan untuk latihan-latihan dalam lingkup perkuliahan studi dasar rupa.

Referensi

- Barrett, Terry. 2011. *Making Art - Form And Meaning*. New York: McGraw-Hill Companies, Inc.
- Dondis, Donis A. 1973. *A Primer Of Visual Literacy*. Massachusetts: MIT Press.
- Itten, Johannes. 1975. *Design And Form - The Basic Course at the Bauhaus and later - Revised Edition*. London: John Wiley & Sons, Inc. and Thames and Hudson Ltd.
- Kandinsky, Wassily. 1947. *Point And Line To Plane*. New York : Solomon R. Guggenheim Foundation.
- Lupton, Ellen and Jennifer Cole Phillips. 2008. *Graphic Design - The New Basics*. New York: Princeton Architectural Press.
- Wallschlaeger, Charles and Cynthia Busyc - Snyder. 1992. *Basic Visual Concepts and Principles - for Artists, Architects, and Designers*. Iowa: Wm. C. Brown Publishers.

